دوره سپهر دانش و معرفت:

فعالیت های اردویی

بازی های معارفی



حقیقتاً باید بگویم که اگر **مسؤولان امور فرهنگی کشور** بخواهند مسأله‌ی کودک و نوجوان را آن‌چنان که هست، مورد اهتمام قرار دهند، من خیال میکنم خیلی از آنهایی که مسؤولند، از **ساعات خوابشان** هم خواهند زد تا به این مسأله بپردازند. اگر به آینده اهمیت میدهیم، پس بایستی خیلی به **تربیت کودک و نوجوان** بپردازیم، درباره‌ی آن خیلی فکر کنیم و اهمیت آن را ! خیلی بشناسیم؛

تربیت از دیدگاه امام امت



بازی معارفی

راز میوه

توحید

در محضر خدا بودن
چالش خوردن یا نخوردن

راز چوب

مهدویت

خفقان پیش از مهدویت
چالش سرعت و دقت

تصمیم مشکل

معاد

بینش الهی یا مادی
چالش رفتن یا ماندن،سرگرمی یا صبر

هشدار و حادثه

اخلاق اجتماعی

ایجاد موقعیت و بحران
چالش بیخیالی یا انقلابی گری

نمایش وضو

احکام

آموزش و نمایش طنز
مسابقه

نمایش قانون

اخلاق اجتماعی

آموزش و نمایش طنز
مسابقه

جستجوی گنج

امامت و رهبری

پیداکردن گنج زندگی
چالش سرعت و دقت

این بازی ها بر آن است تا با قرار دادن مخاطب در موقعیت های مختلف ،او را به فکر وادارد و رفتار دلخواه را انتخاب کند و نتیجه اش را ببیند



بازی های معارفی

راز میوه

در این بازی مخاطبین در موقعیتی قرار داده می شوند تا احساس کنند در محضر خدا بودن یعنی چه و در نبرد عقل و شکم چه خواهند کرد؟!

اهداف برنامه

۱. احساس در محضر خدا بودن و ثبت و ضبط تمامی کارها

۲. ترغیب به کارهای خوب و دقت در انتخاب

۳. پرهیز از غفلت و حواس پرتی

گروه سنی

ابتدایی اول و دوم

ابزار بازی

میوه به تعداد دانش آموزان



بازی های معارفی

راز چوب

در زمان امام حسن عسکری(ع) به دلیل شرایط خفقانی که در زمـان آن حضرت بود، دشمن سعی می‌کرد امام(ع) را از شیعیان جـدا نگـه دارد. امام(ع) بعضی از پیام‌ها را روی چرم و می‌نوشتند و درون شکاف چوبی قرار می‌دادند و از آن طریق پیام را به دوستان می‌رساندند.

اهداف برنامه

۱.بالا بردن قدرت، سرعت و دقت

۲. القای پیام مفید و آموزنده

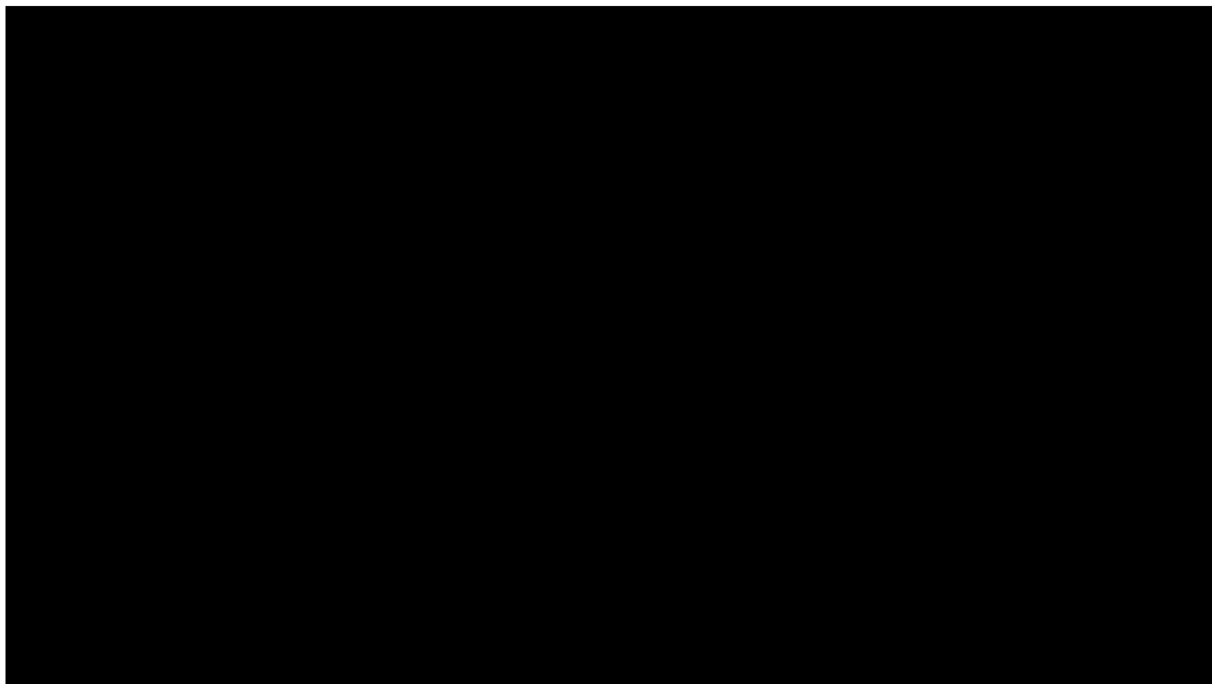
۳. آشنایی با دوران زندگی امام حسن عسکری(ع)

گروه سنی

ابتدایی دوم و متوسطه اول

ابزار بازی

چوب و پیام



بازی های معارفی

تصمیم مشکل

در این بازی مخاطبین در موقعیتی قرار داده می شوند به کمک سوره قاف که گفت و گوی انسان، شیطان و خدا است به شیوه تصمیم‌گیری برسد ودرباره آن تحلیل کنند

اهداف برنامه

۱. نادیده گرفتن وسوسه‌های شیطانی وخواهش‌های دل

۲. بینش کافی برای انتخاب راه درست و نادرست

۳. ملموس کردن مفاهیم قرآنی و تدبر در

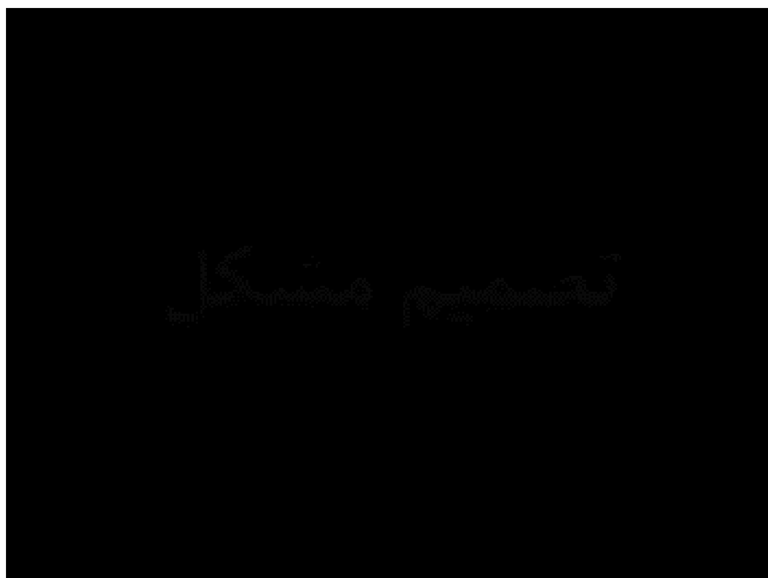
۳. نهادینه کردن آیات و مفاهیمی که جنبه انتزاعی دارد یا هنوز اتفاق نیفتاده

گروه سنی

ابتدایی دوم و متوسطه اول

همکار بازی

بازیگر نقش شیطان



هشدار و حادثه

در این بازی مخاطبین در موقعیتی قرار داده می شوند تا با توجه به ضمیر ناخودآگاه به رفتاری دست بزند و کاری را انتخاب کنند

اهداف برنامه

۱. احساس همدلی و مشارکت

۲. ترغیب به کارهای خوب و دقت در انتخاب

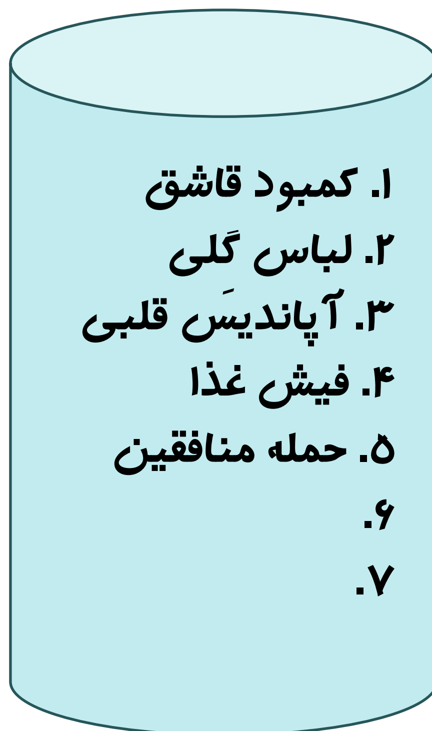
۳. پرهیز از بیخیالی و بی تفاوتی

گروه سنی

ابتدایی دوم و متوسطه

ابزار بازی

بازی های معارفی



بازی های معارفی

جستجوی گنج

در این بازی مخاطبین با در دست داشتن نقشه، باید گنج را بیابند و به پیام های بین راه عمل کنند

اهداف برنامه

۱. توجه به نقشه و برنامه زندگی

۲. پیروی از مدیر و امام جامعه

۳. پرهیز از غفلت و حواس پرتی

گروه سنی

ابتدایی دوم و متوسطه اول

ابزار بازی

نقشه و گنج

بازی های معارفی

نمایش وضو

در این برنامه آموزش وضو و مسایل شرعی آن با روش های مختلف نمایشی مانند نمایش صامت و خیابانی مواردی را از دانش آموزان پرسیده می شود و در مسابقه شرکت داده می شوند

اهداف برنامه

۱. توجه به نکات احکام و تقلیدی

۲. جذاب سازی آموزش احکام شرعی

۳. سرگرمی طنز و مسابقه

گروه سنی

ابتدایی اول و دوم

همکار بازی

بازیگران نمایش

بازی های معارفی

نمایش قانون

در این برنامه موضوع تبعیت از قانون با نمایش خیابانی اجراء می شود و با مسابقه مواردی را آموزش می دهد

اهداف برنامه

۱. توجه به قانون و مهارت اجتماعی

۲. جذاب سازی مهارت های زندگی

۳. سرگرمی طنز و مسابقه

گروه سنی

ابتدایی اول و دوم

همکار بازی

بازیگران نمایش



سپاس از توجه تان